Boxoft Image To PDF Demo. Purchase from www.Boxoft.com to remove the watermark

EUROPEAN VERSION
<NES-P-VB>

Nintendo
ENTERTAINMENT SYSTEM

VOLLEYBALL

ANLEITUNG

*Diese Spiel-Kassette kann nur zusammen mit der europäischen Ausführung des NES-Grundgerätes gespielt werden.

©1986 Nintendo
Nintendo Co.,Ltd.

Printed in Japan FRG

Wir danken Ihnen, daß Sie sich für das Nintendo® -Entertainment-System ™-Spiel "Volleyball" entschieden haben.

SPIELGEGENSTAND/SPIELBESCHREIBUNG

Zunächst eine Spielmannschaft aus einem der Länder auswählen. Zwei Spieler können sich in diesem schon klassisch gewordenen Sport in allen Spielphasen, wie "Aufschlag", "Stellen" und "Schmettern", im Spiel gegeneinander messen. Volleyball kann auch von einem Spieler allein gegen die Mannschaft des Computers gespielt werden. Knallharte Schmetterbälle, vorgetäuschte Schmetterer und sogar tiefe Abwehrsprünge - all das gibt es beim Volleyball. Und für alle, die zunächst etwas trainieren möchten, gibt es sogar ein Trainingsspiel.

Lesen Sie sich diese Anleitung genau durch, um sich mit allen Einzelheiten des Spiels vertraut zu machen. Bewahren Sie diese Spielanleitung für spätere Rückfragen gut auf.

1. ZUR BEACHTUNG

1) Dies ist ein Präzisionsspiel. Sie sollten es nicht an extrem heißen oder kalten Orten aufbewahren. Gehen Sie sorgfältig damit um, schlagen Sie es nirgendwo an, und lassen Sie es nicht herunterfallen. Das Spiel niemals auseinandernehmen!
2) Vorsicht mit den Kontakten! Nicht berühren, naßmachen oder beschmutzen, sonst geht das Spiel kaputt.
3) Niemals mit Benzin, Verdünner, Alkohol oder ähnlichen Lösungsmitteln reinigen.

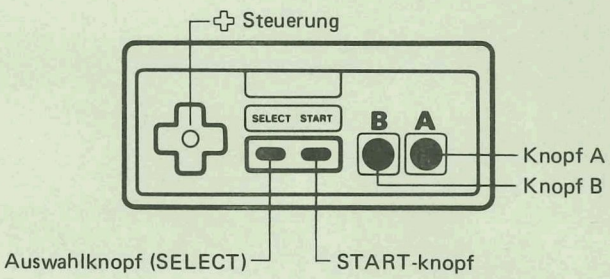
Hinweis: Aus Gründen der Produktverbesserung behalten wir uns Änderungen aller Art ohne Ankündigung vor.

2. BEZEICHNUNGEN DER BEDIENUNGSTEILE UND BEDIENUNGSANLEITUNG

Da Angriff und Verteidigung beim Volleyball ständig wechseln, ist die Bedienung des Steuergerätes eine echte Herausforderung. Lesen Sie diese Bedienungsanleitung sorgfältig durch, und machen Sie sich mit den Funktionen der einzelnen Bedienungselemente vertraut.

Bedienung 1/Bedienung 2

Verwenden Sie Bedienung 1 zum Wählen des Spiels.
Verwenden Sie Bedienung 1 beim Trainingsspiel und beim Spiel allein.
Verwenden Sie Bedienung 1 und 2 beim Spiel zu zweit.



Auswahlknopf (SELECT) . . . dient zur Wahl von.
richtigem Spiel oder Trainingsspiel.
1 Spieler oder 2 Spielern im Spiel.
Herren- oder Damenmannschaft.

START-knopf . . . . . . drücken zum Beginnen des Spiels.
zur Auszeit (Pause) oder zum Neustarten des Spiels.

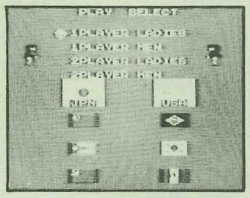
✚ Steuerung . . . . . . dient zum Bewegen der Spielfiguren.
zum Steuern der Ballrichtung
Mit dem ✚ Steuerkreuz von Steuergerät 1 können Sie das Land wählen, aus dem die gegnerische Mannschaft kommt.
* Beim Spiel mit zwei Spielern dient Steuergerät 2 ebenfalls zum Wählen der Länder.

Knopf A . . . . . . dient zum Aufschlag, zur Abwehr und zum Stellen des Balles.
zum Zusammenbringen der vorderen Spieler.

Knopf B . . . . . . dient zur tiefen Abwehr und zum schnellen Stellen.
zum Blocken und Schmettern.

3. WAHL DES SPIELES

- Wenn der Titel auf dem Bildschirm erscheint, bewegen Sie mit Hilfe des Wahlknopfes (SELECT) die Ballmarke (⚽) auf die gewünschte Spielart, also auf Spiel (GAME) oder auf Training. Dann den Startknopf drücken.
- Wählen Sie "Training", wenn Sie spielen üben wollen, die Steuerfunktionen kennenlernen oder einfach ein Gefühl für das Spiel bekommen möchten.
- Wenn Sie sich fürs richtige Spielen entschieden haben, wechselt die Anzeige auf dem Bildschirm, und die Spielwahlanzeige wird sichtbar.



- Bewegen Sie mit Hilfe des Wahlknopfes (SELECT) die Ballmarke (⚽) auf die gewünschte Spielerzahl: 1 Spieler (1 PLAYER) oder 2 Spieler (2 PLAYER). Wählen Sie auch zwischen Herrenmannschaft (MEN) und Damenmannschaft (LADIES).
* Die Geschwindigkeit des Balles ist bei der Herrenmannschaft (MEN) höher.

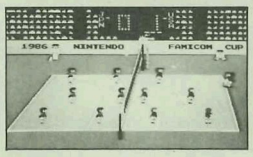
- Als nächstes bewegen Sie mit Hilfe des ✚ Steuerung den Kursor auf das von Ihnen gewünschte Land. Beim Spiel mit 2 Spielern wird der orange Kursor mit Bedienung 1 und der grüne Kursor mit Bedienung 2 bewegt. Sie bestimmen, welche Länder gegeneinander spielen.
* Wenn nur 1 Spieler spielt, spielt dieser gegen den Computer. Die Stärke der Mannschaften ist von Land zu Land verschieden. Wählen Sie deshalb ein Land für den Computer, das Ihren Fähigkeiten entspricht.
* Die Stärke der Mannschaften ist wie folgt: 1) UdSSR, 2) China, 3) Kuba, 4) Japan, 5) Brasilien, 6) Korea, 7) Tunesien.

Wenn Sie die Mannschaften, wie oben beschrieben, gewählt haben, drücken Sie auf die Starttaste, und das Spiel beginnt.

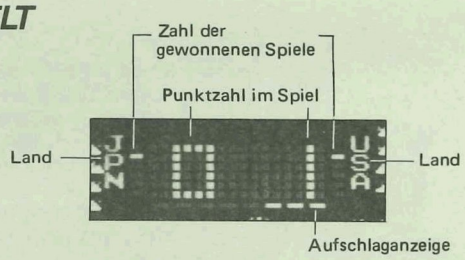
1	URS	Union der Sozialistischen Sowjetrepubliken
2	CHN	Volksrepublik China
3	CUB	Kuba
4	JPN	Japan
5	BRA	B rasilien
6	KOR	Republik Korea
7	TUN	Republik Tunesien

Die oben aufgelistete Rangfolge wurde bestimmt aus der Anzahl der Spiele, die die Manschaften jedes Landes (Herren und Damen zusammengenommen) bei den Weltmeisterschaften '81 und '85 gespielt haben, und aus deren Ergebnissen.

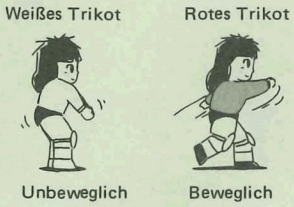
4. SO WIRD GESPIELT



* Die Spielanzeige blinkt während des Spiels.



■ Trainingsspiel

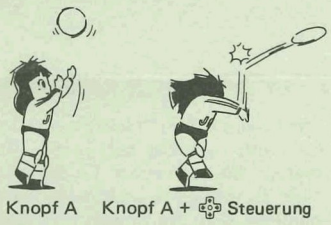


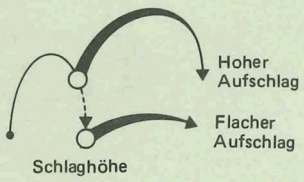
Der Ball fliegt im Trainingsspiel langsamer. Damit Sie den Bewegungen der einzelnen Spieler besser folgen können, wird das Trikot desjenigen Spielers, der sich jeweils durch das ✚ Steuerkreuz bewegen läßt, rot. Der Spielablauf ist derselbe wie beim richtigen Spiel.

■ Richtiges Spiel

Aufschlag

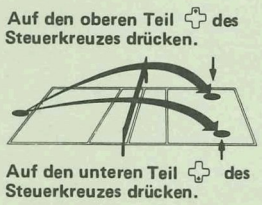
1. Der Pfiff ertönt.
2. Werfen Sie den Ball durch Drücken von Knopf A in die Luft.
3. Knopf A nochmals drücken, um auf den Ball zu schlagen und den Aufschlag auszuführen.

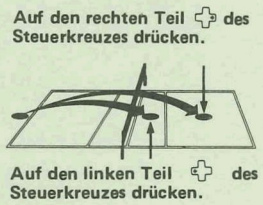




- Die Stärke des Aufschlages läßt sich durch Verändern des Aufschlagzeitpunktes variieren.

- Mit dem ✚ Steuerung lassen sich Stärke und Richtung des Aufschlages bestimmen.
Die nachstehenden Beispiele zeigen einen Aufschlag von der linken Feldseite aus.





Abwehr (Ballaufnahme)

Knopf A + ✥ Steuerung
▶ Baggert den Ball zurück ins gegnerische Feld.

1. Normalerweise wird Knopf A zur Ballaufnahme verwendet.
2. Die Richtung, in die der Ball zurückgespielt wird, kann durch Bedienen des ✥ Steuerkreuzes während der Ballaufnahme bestimmt werden.
3. Drücken Sie auf Knopf B, um einen niedrigen Ball zum Stellen abzuspielen.
4. Der Ball wird beim dritten Abspielen automatisch ins gegnerische Feld zurückgespielt.

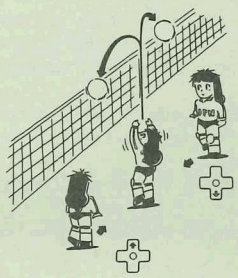
* Werden Knopf A oder B gedrückt gehalten, lassen sich die Spieler nicht mit dem ✥ Steuerung bewegen. Lassen Sie deshalb Knopf A oder B jedesmal sofort wieder los, bevor Sie das ✥ Steuerung bedienen.

Stellen

Knopf A + ✥ Steuerung
▶ Hohes Stellen

Knopf B + ✥ Steuerung
▶ Niedriges Stellen

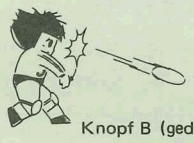
1. Bewegen Sie den Spieler mit Hilfe des ✥ Steuerkreuzes unter den Ball, und stellen Sie den Ball, indem Sie auf Knopf A drücken.
2. Mit Hilfe des ✥ Steuerkreuzes läßt sich die Richtung, in die Sie zustellen wollen, bestimmen.
3. Für schnelles Stellen flach über dem Netz auf Knopf B drücken.



* Wenn der mittlere Spieler der vorderen oder hinteren Reihe den Ball abspielt, wird durch Drücken des oberen oder unteren Teiles des ✥ Steuerkreuzes bestimmt, welcher Spieler als nächstes den Ball annimmt.

* Orientieren Sie sich, wenn Sie unter den Ball laufen am Schatten, den der Ball aufs Feld wirft.

Schmettern

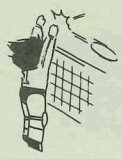


Knopf B (gedrückt halten)
+
— Schräger Schmetterer
Täuschen (Ball versenken) ✥ Starker Schmetterer
Schräger Schmetterer

1. Laufen Sie zum dritten Abspielen unter den Ball, und drücken Sie auf Knopf B, um in die Luft zu springen. Wenn der Ball über dem Kopf des Spielers ist, wird, solange Knopf B gedrückt gehalten wird, ein Schmetterschlag ausgeführt.
2. Drücken Sie das ✥ Steuerung nach vorn, um einen starken Schmetterer auszuführen, nach hinten, um den Gegener zu täuschen und den Ball hinter dem Netz zu versenken, nach links oder nach rechts, um einen Schmetterer in die entsprechende Ecke zu plazieren.
3. Für einen doppelten oder einen direkten Schmetterer drücken Sie das ✥ Steuerung nach vorn. Dann Knopf B drücken und gedrückt halten.

* Achten Sie beim Schmettern auf den richtigen Zeitpunkt, zu dem Sie auf den fallenden Ball schlagen.

Blocken

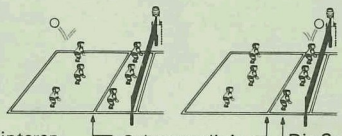


1. Bewegen Sie zwei Spieler zum Blocken vor den gegnerischen Schmetterangriff (Die Spieler durch Drücken von Knopf A zusammenbringen.), drücken Sie auf Knopf B, und halten Sie ihn gedrückt, so daß Ihre Spieler springen und den Schmetterer abblocken.
2. Die Richtung, in die der Ball nach dem Blocken fliegt, hängt von dem Winkel ab, in dem geblockt wurde.
3. Das ✥ Steuerung nach vorne drücken, um einen Doppelblock zu bilden.

Knopf B (gedrückt halten) + ✥ Doppelblock

Bewegung der Feldspieler

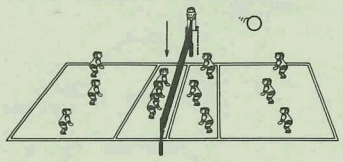
Allgemein gilt: Die hinteren Feldspieler bewegen sich, wenn der Ball hinter die Schmetterlinie kommt; die Spieler am Netz bewegen sich, wenn der Ball vor der Schmetterlinie ist.



Die hinteren Feldspieler bewegen sich. — Schmetterlinie — Die Spieler am Netz bewegen sich.

Wird Knopf A gedrückt, wenn sich der Ball im gegnerischen Feld befindet, laufen die vorderen Feldspieler am Netz zusammen. Durch diese Bewegung bereiten sich die Spieler aufs Blocken vor.

Drücken von Knopf A bringt die Spieler am Netz zusammen.



Auszeit

Drücken Sie auf den Startknopf von Steuergerät 1, um eine Auszeit zu beantragen. Auszeiten können nicht beantragt werden, während der Ball gespielt wird (genau wie beim richtigen Volleyballspiel).

Regeln beim Volleyball

- Gespielt werden drei bis fünf Sätze. Jeder Satz hat15 Punkte. Die Mannschaft, welche zuerst drei Sätze gewonnen hat, gewinnt das Spiel.
- Nur die Mannschaft, die am Aufschlag ist, kann Punkte machen. Die Mannschaft, die abwehrt, kann nur den Aufschlag gewinnen, nicht aber Punkte machen.
- Die Mannschaften wechseln nach jedem Satz das Spielfeld. Wenn beide Mannschaften je zwei Sätze gewonnen haben, wechseln sie im fünften Satz das Spielfeld, sobald eine der Mannschaften 8 Punkte erspielt hat.

* Die weiteren Regeln sind grundsätzlich die gleichen, wie beim richtigen Volleyballspiel. Dennoch sollten Sie beachten, daß das Computerspiel aus programmtechnischen Überlegungen in einigen Punkten geringfügig von den tatsächlichen Regeln abweichen muß.

* Ein Pfiff ertönt, wenn der Computer entscheiden sollte, daß der Ball nach dem dritten Abspiel nicht das gegnerische Feld erreicht hat.

■ Zusammenfassung der Bedienungsfunktionen

* Wenn der Aufschlag von linken Feld aus erfolgt.

Aufschlag	Ⓐ+Ⓐ✥
Abwehr	Ⓐ✥ oder Ⓑ✥
Stellen	Ⓐ✥ oder Ⓑ✥
Schmettern	Ⓑ✥ (Starker Schmetterer) Ⓑ✥ (Schräger Schmetterer)
Block	Ⓑ✥ (Doppelblock)
Täuschen	Ⓑ✥ Ⓑ✥ (Schräg versenken)
Doppel Schmetterer	Ⓑ✥
Direkter Schmetterer	
Flaches Stellen	Ⓑ✥ (Kurzes Stellen) + Ⓑ✥

Hinweis: Das Ⓑ-Zeichen bedeutet, daß Knopf B gedrückt gehalten werden muß.